Uwe

Die Asche zum Aschermittwoch 1. März 1995

ASCHE DES PHOENIX

Mitteilungsblatt des VFR e.V.

Endlich ist der Krieg vorbei!

Nach all den Wirren der letzten Zeit ist endlich wieder Friede eingekehrt im Fürstentum Altleiningen.

Seine Durchlaucht, Fürst Giselher von der Felsenhöh, hat die Häupter seiner verbliebenen Untertanen gezählt und mußte zu seinem großen Entsetzen feststellen, daß es seinem Lande an Bevölkerung in großem Maße mangelt. Aus diesem Grunde ergeht nun folgender **Aufruf** an alle Freien im ganzen Reiche:

2.400 Großmenzel Land sind als Lehen zu vergeben an jene, die willens sind, dem brachliegenden Boden durch die Kraft ihrer Hände zu neuer Blüte zu verhelfen.

Um den Schutz dieses in Bälde wieder blühenden Landes zu gewähren, benötigt der Fürst weiterhin frisches Blut für das durch das Toben des Krieges arg dezimierte Heer.

Wer immer bereit ist, sich in den Dienst und unter den Schutz seiner Durchlaucht zu begeben, möge sich einfinden am siebten des Monats Augustus im Jahre 95 in der fürstlichen Burg zu Altleiningen.

Um die neuen Untertanen zu begrüßen wird am vierzehnten Tage jenes Monats ein großes Fest stattfinden, bei welchem alles Volk - aus der Nähe wie von fern - die Gastfreundschaft des Fürsten genießen kann.

Giselher von der Felsenhöh, Fürst zu Altleiningen

Vom 7. bis zum 14. August '95 veranstaltet der VFR e.V. in der Jugendburg Altleiningen seinen zweiten Live-Con, den **LIVE-SOX II.**

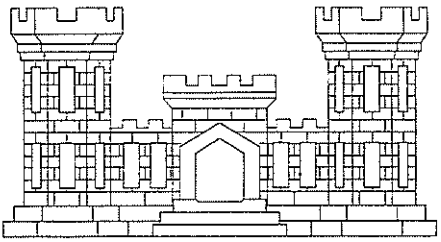
Der Con wird trotz 7 Tagen Vollpension in einer Jugendherberge mit Festgelage und allem drum und dran nicht mehr als 347,-- DM kosten.

Wir spielen nach DragonSys-Regeln, wollen aber allen ermöglichen, ihre Charaktere aus eventuell anderen Systemen zu übertragen.

Weitere Infos gibts bei cappo, Holger, Keks, Melina, Sven oder Uwe.

Warwick Castle

Vorbemerkung: Wenn diese Zeitung wirklich ein längerfristig haltendes Projekt sein soll, dann eignet sie sich gut als Medium, um Informationen über die Warwick Castle-Saga als eine Kampagne, an der viele VFR-Mitglieder beteiligt sind oder einmal waren, flächendeckend zu verbreiten. Am Anfang stehen zwei Artikel: Einer - bereits in der Erstausgabe veröffentlicht - erläutert die Entstehungsgeschichte des Bundes, und zwar nicht die fiktive Chronik, sondern die konkreten Vorgänge, die zur Ausarbeitung des Bundes innerhalb des Vereins geführt haben und nimmt in diesem Zusammenhang zu spezifischen Problemen der Kampagne Stellung. Diejenigen, die diese Zeit noch miterlebt haben, haben inzwischen den Verein zum größten Teil verlassen, so daß ich es als wichtig erachte, diese Informationen noch einmal zu verbreiten. Der zweite Artikel, d.h. dieser hier, enthält eine kurze Bundbeschreibung. In der Folge soll zunächst die Geschichte des Bundes von seiner Gründung bis zur gespielten Zeit beschreiben und dann folgen Berichte aus den gespielten Abenteuern. Warwick Castle liegt in mitten der mittelenglischen Grafschaft Warwickshire, etwa zehn Meilen südsüdöstlich von Coventry am Fluß Avon. Die Burg ist der offizielle Sitz des Grafen von Warwick.



Warwick Castle ist eine für das dreizehnte Jahrhundert sehr imposante Burganlage. Nach zwei Seiten umrahmen noch außerhalb der eigentlichen Mauern ausgedehnte Vorwerke die befestigte Wohnstatt für gut dreihundert Menschen. Vier große und noch mehr kleine Wach- und Wohntürme sichern einen weiten Blick ins Land. Im mittleren von diesen Türmen, dem Bergfried, residieren die Magier. Ganz oben sind die Quartiere der fünf Ratsmitglieder und der anderen älteren Magi sowie die kleine Ratshalle. Darunter folgen die Wohnräume und Laboratorien der anderen Magi. Inzwischen sind auch Magierquartiere in einem der äußeren Türme eingerichtet worden. Dieser ist mit dem Bergfried über eine überdachte Steinbrücke verbunden. In den anderen Türmen wohnen die Companions und Grogs, genauso wie in den an die hinteren Mauern angebauten Gebäuden.

Der Innenhof ist dreigeteilt. Den größten Teil stellt den Haupthof dar, in den das Haupttor

führt. Dort spielt sich das normale Leben der weltlichen BurgbewohnerInnen ab. Davon abgetrennt sind der Tierhof vor und der Werkhof hinter dem Bergfried. Im Tierhof sind die Ställe für die Pferde und Maultiere sowie die Wagen und Kutschen untergebracht. Der Werkhof beherbergt die burgeigene Schmiede und Schreinerei. Im Gebäude zwischen Werk- und Haupthof sind unten weiträumige Durchgänge sowie die Küche untergebracht, damit sie von allen Seiten zugänglich ist. In den Obergeschossen sind Funktionsräume wie Lager, Versammlungsräume etc. untergebracht. Diese sind sowohl vom Turm der Magier als auch von den anderen Wohnquartieren zugänglich.

Auf den meisten Türmen sind Kriegsmaschinen wie Ballisten und Steinschleudern aufgebaut. Ebenfalls stehen dort wie auch auf den Mauern in regelmäßigen Abständen Fässer mit Wasser. Fünfzig Grogs halten ständig die wichtigsten Posten, also die Türme, die Wehrgänge auf den Mauern und die Vorwerke besetzt. Durch diese Vorkehrungen ist ein Überraschungsangriff nahezu ausgeschlossen.

Princeps des Bundes ist Moury de Beaumont, ein schon sehr alter, wenn auch noch rüstiger Magus aus dem Hause Bonisagus, der gleichzeitig der amtierende Graf von Warwick ist. Er ist der letzte überlebende Gründer des Bundes. Im ganzen Tribunal und vielleicht auch darüber hinaus ist er als ein Meister der Form Vim bekannt und auch als ein Magus, der auch gegen große Hindernisse in der Lage ist, seinen Willen durchzusetzen.

Im Rat sitzen neben ihm noch als Konprinceps der Flambeau-Magus Osk, Erzmagier Tiberius Artifex aus dem Haus Verditius, die Magierin Wildwin aus dem Haus Ex Miscellanea sowie Salomon, ein Schüler des Moury de Beaumont.

Osk ist Schüler des inzwischen senilen Primus des Hauses Flambeau, Vancasitum, ein bärbeißiger alter Mann, um den die Meinungen ziemlich auseinander gehen. Die einigen bezeichnen ihn als das größte Arschloch, das je in Warwick Castle Einzug

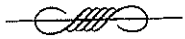
gehalten hat, die anderen behaupten, hinter der feurigen Fassade befinde sich ein gütiges und weises Herz. Sicher ist auf jeden Fall, daß Loyalität ihm über alles geht und daß er den Bund und seine BewohnerInnen niemals im Stich lassen würde.

Erzmagier Tiberius Artifex ist mit knapp siebzig für einen Träger dieses Titels noch sehr jung. Er verwaltet die Vis-Vorräte und anderen Ressourcen des Bundes. Meistens gewandet er sich als Ritter, d.h. in Rüstung und mit Schwert. Da er ziemliche Probleme mit der Technik Intéllego hat, hat das Alter bereits zugeschlagen, bevor er in der Lage war, sich seinen Langlebigkeitstrunk zu brauen. Dies merkt man ihm aber nicht an. Zu seinem Leidwesen kommt er kaum noch dazu, den Bund zu verlassen und "auf Tour zu gehen". Dies bringt halt so ein Verwaltungsamt mit sich.

Wildwin Ex Miscellanea verwaltet das Stadthaus des Bundes in Coventry und wird daher in der Burg selten gesehen. Deswegen ist über sie wenig bekannt, abgesehen davon, daß sie für eine Magierin recht gut aussieht

und auch dem ein oder anderen Flirt nicht abgeneigt sein soll. Zuletzt hat es geheißen, sie trage sich mit dem Gedanken, ins Haus Flambeau überzuwechseln und habe bereits erste Schritte in diese Richtung unternommen. Osk wird sich freuen, dies zu hören.

Salomon, genau wie sein Lehrmeister und Princeps aus dem Haus Bonisagus, ist, wie der Name schon sagt, Jude. Das macht das Leben nicht immer leicht für ihn, aber einen Vorteil hat es. Bereits, wenn die Leute ihn von weitem sehen, empfinden sie eine Abneigung gegen ihn, d.h. es fällt ihnen beim Näherkommen gar nicht mehr besonders auf, daß er eine starke magische Ausstrahlung hat. Eine weitere herausragende Eigenschaft dieses jüngsten Ratsmitgliedes ist es, daß er sehr viel weiß und dieses Wissen gerne mit anderen teilt. Manchmal wird auch behauptet, er rede ohne Punkt und Komma. Außerdem beschäftigt er sich mit ungewöhnlichen Magie-Formen. Er ist z.B. davon überzeugt, die christliche Kirche praktiziere ebenfalls eine systematische Form von Magie, die sie dem einfachen Volk als Wunder verkaufe und hat sich zum Ziel gesetzt, diese Magie in eine Theorie zu fassen.



Warwick Castle hat eine mäßig gute Bibliothek, deren hervorstechendstes Werk eine kürzlich erst von Osk persönlich verfaßte sehr ausführliche Abhandlung über Ignem ist. Der Bund verfügt über eine größere Menge von Visquellen in der näheren Umgebung, die zwischen einmal und viermal im Jahr abgeerntet werden und ihm einen guten Vorrat

an Vis verschaffen. Leider ist dieser kürzlich komplett einem mysteriösen Diebstahl zum Opfer gefallen. Die prominenteste Visquelle ist ein weißer Rosenbusch im inneren Kirchgarten der Kathedrale von Coventry, der einmal im Jahr erblüht und eine beträchtliche Menge Vim-Vis abwirft. Dummerweise ist dies genau am Heiligen Abend, während in der Kathedrale die Christmette stattfindet...

In Warwickshire befindet sich außer dem Grafensitz mit Kenilworth Castle noch eine weitere Burg. Diese wird seit Anfang des dreizehnten Jahrhunderts von einem altgedienten Consor aus Warwick Castle regiert und stellt ein kleines Ausweichquartier für Notzeiten dar.

Die umliegenden Ansiedlungen sind nicht so fest in Bundeshand. Um die östlich gelegene größere Ortschaft Avondale gibt es seit vielen Jahren Gebietsstreitigkeiten mit dem benachbarten Grafen von Worcester, der auch sonst Warwick Castle in erbitterter Feindschaft gegenübersteht. Er behauptet, sein einziger Sohn sei von einer feuerspeienden Hexe aus Warwick Castle hinterrücks und heimtückisch ermordet worden. So ein Blödsinn, wer glaubt denn schon an Hexerei? Der Bischof von Coventry tut dies, und zählt deshalb ebenfalls zu den ältesten Feinden des Bundes. Sein Haß geht so weit, daß er schon einmal eine Magierin aus Warwick Castle, die sich an seinem heißgeliebten Rosenbusch zu schaffen machte, mit himmlischen Blitzen bewarf und beinahe tötete. Und da der Lord-Mayor von Coventry ziemlich unter des Bischofs Fuchtel steht, fließt jährlich ein großer Teil der Steuereinnahmen von Coventry nicht in das Säckel des Grafen, wo sie eigentlich hingehörten, sondern verbleibt in den gütigen Armen der Heiligen Mutter Kirche. A propos Arme: die sehen meistens ziemlich wenig von dem Geld.

Aber Warwick Castle hat nicht nur weltliche Feinde. Mit dem Bund Blackthorn aus Wales, der seit Jahren mit wechselndem Erfolg versucht, das Tribunal zu beherrschen, verbindet Warwick eine alte Rivalität, die vor allem auf Tribunalen und zwischendrin in feingesponnenen Intrigen ihren Ausdruck hat. Glücklicherweise gibt es neben Blackthorn auch noch andere Bünde in diesem Tribunal und mit einem verbindet Warwick ein alter Bündnisvertrag. Windhall, in den Cotswold Hills und damit fast in direkter Nachbarschaft gelegen, ist von einem Amicus des Mourn de Beaumont gegründet worden und beide Bünde halten normalerweise fest zusammen, unterstützen sich in Notzeiten und häufig sind Mitglieder des einen Bundes in den Räumlichkeiten des anderen zu finden.

Diese Freundschaft wird auch in Zukunft für Warwick und Windhall gleichermaßen von großem Nutzen sein, wenn es darum geht, die beiden Bünde und das Tribunal vor Gefahren wie sie z.B. der Graf von Northumberland oder die sich von Spanien her aufmachende Heilige Inquisition darstellen, zu bewahren.

Daniel Sauer

WS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEW

Räume: Etliche Aktivitäten sind am Laufen. Die Wandelhalle der Basilika St. Johann ist leider wegen Eigenbedarf der Gemeinde nicht zu haben, derzeit sind wir mit der Alten Kirche am St. Johanner Markt wegen deren Kellerräumen in Kontakt. Eigenbedarf ist hier auszuschließen, da die Räume abends nicht genutzt werden. Eine Entscheidung seitens der Gemeinde fällt in den nächsten Tagen.

Ein weiterer Kontakt besteht zum Autonomen Zentrum in der Brauerstraße ("AZ"). Von deren Seite wäre unser Einzug in Ordnung, jedoch an Bedingungen geknüpft, die noch nicht geklärt waren, als wir diesen Text hier geschrieben haben.

Seitens des VFR muß über die Alternativen noch in einer außerordentlichen **Mitgliederversammlung** entschieden werden. Diese wird stattfinden:

- **Mittwoch, 15. März 1995**
- **19.00 Uhr**
- **Im "Im Viertel" im Viertel**

Einziger Tagesordnungspunkt: Beschlußfassung über neue Räume

Und gleich noch eine **Mitgliederversammlung**, diesmal die *ordentliche*, so wie jedes Jahr:

- **Mittwoch, 22. März 1995**
- **19.00 Uhr**
- **Im "Im Viertel" im Viertel oder in den neuen Räumen**

Tagesordnung:

- Begrüßung
- Entlastung des alten Vorstands
- Neuwahl des Vorstands
- Sox-Con V
- sonstiges

Der übliche **Wunsch** (nicht nur an die AD&D-Spieler): Bitte möglichst **alle** erscheinen!

Sox-Con V: Der Con wird auch dieses Jahr wieder stattfinden, wir wissen jedoch noch nicht wo, nachdem uns die Räume der Tanzschule nicht zur Verfügung stehen. Zur Zeit sind wir in Verhandlung mit dem Kulturamt Saarbrücken wegen dem Ratskeller und mit dem Kulturamt St. Ingbert wegen Seitenräumen der Stadthalle. Als Termine stehen zur Debatte: 20./21. Mai, oder, falls das nicht klappt: 22./23. April. **Richard** organisiert den Con, was aber nicht heißt, daß nicht noch jede Menge SpielleiterInnen und HelferInnen benötigt werden.

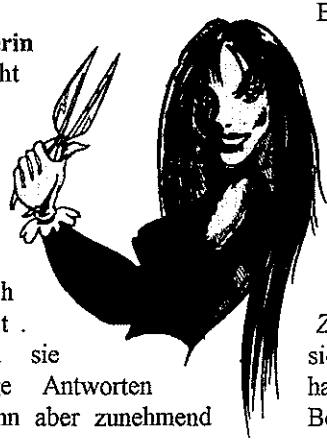
Ist Dein NSC eine Auskunftei?

Was beim Leiten eines Rollenspiels immer wieder nervt, ist, wenn die SpielerInnen auf NSCs treffen und diese sofort nach allen Regeln der Kunst nach neuen Informationen ausquetschen.

Es gibt zwar sicher SpielerInnen, die sich auch im realen Leben so verhalten, aber als das betroffene Opfer würden sich dann doch die meisten Leute bald mit Grausen verabschieden.

Als Abhilfe bieten sich einige NSC-Typen und Situationen an, die hier kurz angerissen werden sollen:

- die Cholerikerin
- der unwissende Schwätzer
- die Händlerin
- der Höfling
- die Einsiedlerin
- das alte Gut & Böse-Spiel



Die Cholerikerin hat vielleicht einige der Informationen, die die Gruppe wünscht, das heißt aber nicht, daß sie diese auch rausrückt. Zunächst wird sie maulfaul einige Antworten geben, sich dann aber zunehmend genervt zeigen und schließlich mit einem lautstarken Ausbruch der Gruppe zu verstehen geben, wo sie sich hinscheren soll.

Der Unwissende Schwätzer ist über alle Massen erfreut, daß man ihn als Gespraechspartner auserkoren hat und wird dies weidlich nutzen, sich selbst in den Mittelpunkt zu stellen. Er ist bemüht, den Eindruck eines Eingeweihten der angesprochenen Thematik zu machen. In Wirklichkeit hat er aber keinen Schimmer von den Sachen, die für die AbenteurerInnen interessant sind. Mit diesen Figuren können sie stundenlange Gespräche führen, ohne daß etwas wichtiges dabei herauskommt.

Die Händlerin hat vielleicht Wissen über die interessierenden Themen, aber sie wird dieses nur gegen teure Bezahlung weitergeben. Vielleicht kennt sie auch nur jemanden, der möglicherweise etwas weiß. Auch dessen Namen wird die Gruppe nicht ohne Gegenleistung erfahren. Ob dieser Jemand tatsächlich etwas weiß, oder einem anderen Typus dieser Liste angehört, sei der Spielleitung überlassen.

Zur Bezahlung der Händlerin: Es muß sich keineswegs immer um Geld handeln, auch Dienste wie das Beschaffen von Informationen über ein

ganz anderes Thema kann gefordert werden.

Der für die SpielerInnen vielleicht anstrengenste Gesprächspartner ist wohl **der Höfling**. Es ist ihm ein Graus,

sofort zum Thema zu kommen. Es müssen zuerst Höflichkeiten ausgetauscht werden, vielleicht wird anschließend ein Mahl eingenommen, wiederum anschließend etwas Musik gehört. Schließlich müssen die Etikette gewahrt bleiben. Erst am nächsten Morgen, nach dem Frühstueck, oder auch erst nach einigen Tagen, wird er sich dazu herablassen, einige der Fragen unserer genervten Gruppe zu beantworten.

Im Effekt eine Mischung aus Höfling und Händler stellt **die Einsiedlerin** dar. Sie ist nicht auf Etikette bedacht, will jedoch zunächst nur mit jemandem reden - dreht damit den Fragespieß einfach um. Sie will Information über die Welt rund umher. Erst wenn ihr Wissensdurst gestillt ist, nimmt sie die Fragen der Abenteurer überhaupt wahr.

Aber auch eine andere Einsiedlerin ist denkbar. Sie verfügt zwar über das ersehnte Wissen, ist durch ihr einsames Leben aber mittlerweile so *abgedreht*, daß die Informationen, die sie gibt, so verworren oder auch so verfälscht sind, daß sie letztlich nur sehr schwer nutzbar sind.

Wer seine SpielerInnen ein wenig verwirren will, kann das **"gute alte Gut & Böse-Spiel"** anwenden. Die Gruppe erhält dabei die gesuchten Informationen, ob die Charaktere dies wollen oder nicht. Allerdings erhalten sie sie zweimal, von beiden Seiten eines Konflikts, jeweils gefiltert durch die Sichtweise des Erzählenden. Wem die AbenteurerInnen letztendlich glauben, sei ihnen ueberlassen.

Sicher gibt es noch weit mehr Situationen zur Informationsweitergabe, die nicht in einer Variation von "Was bin ich" ausufern, und sicher Kombinationen aus den oben erwähnten Typen. Der Fantasie sei freier Lauf gegeben!

Uwe Willié

Kilith

Oh Gott Luzifer
Dunkler Engel
Opfer der Revolution
Gefallen
Durch Barmherzigkeit besiegt
Verdammt zu ewiger Freudlosigkeit
Herr der Leiden
Herr der Verführung
Herr der Verzweiflung
Einsamer Herr der Höllen
Wie grausam müssen Deine Leiden sein?
Niemals wirst Du die besitzen
Die Du begehrst

Denn in lasziver, lüsterner Begierde
Lehrte uns die dunkle Mutter
die dunkle Herrin von uns
Sklaven
aus freiem Willen,
Die Lust
Das Verlangen
Nach süßem
warmem
zähflüssigem
erlösendem
.... Blut.

StMB

Der Con-Kalender

Cons im MÄRZ

10.-12. Live-Con Manticore III
St. Gaar/Rhein auf der Burg Rheinfels
Veranstalter: Manticore GbR
Info: Fabian Panten, 0221/814113, Siegburger Str. 111, 50679 Köln

11./12. ASS-Con VI
Jugendzentrum Lehmbau, Mittenwalder Str. 31, 86163 Augsburg
Veranstalter: ASS - Augsburger Spiele-Spieler
Preis: 5 DM für einen Tag / 8 DM für beide Tage, Spielleiter frei
Info: Karl-Heinz Zapf, 0821/994744, Lindauer Str. 45 1/2, 86199 Augsburg

17.-19. *Live* Falcon XV - Der Lockruf des Goldes
Bamberg
Veranstalter: Die schwarzen Falken vom Erlenhang
Preis: 50 Spieler, 80.- DM
Info: Oliver Hauck, 0911/512028, Wissmanstr. 24, 90411 Nürnberg

17.-19. 2. Nürnberger Frühjahrstreffen
Veranstalter: VFM - Verein der Freunde Myras e.V.
Info: Christian Hermann, 0911/6001818

18./19. Hannover spielt! III
Hannover, Universität, Hauptmensa, Callinstr 20, Hannover
Veranstalter: GFR - Gilde der Fantasy-Rollenspieler e.V.
Preis: 10 DM für einen Tag / 16 DM für beide Tage
Info: Dirk Remmeke, 0511/416582, 4582412 (Fax), Postfach 1302, 30955 Hemmingen

18./19. 3. Convention der Phantasie
JuZe Essen, Papestr.
Veranstalter: Hort der Phantasie
Preis: 1 Tag 5.-DM, 2 Tage 8.-DM

Cons im APRIL

7.-9. *Live* Ring der Abenteurer IV
Jugendherberge Monschau
Veranst.: Ring der Abenteurer e.V.
Info: Sabine Born, Weidenstr. 7, 51371 Leverkusen

14.-17. *Live* Arkana I-Ssussun Veldrin Göttingen
Organisatorisches: Zeltcon, ca. 40 Spieler, 60 DM, DragonSys
Info: Hussam Nimr, 0551/705814

22./23. Player's Hi X
Regensburg, JuZe Fantasy
Info: Christine Weigl, 09405/961422, Thomas Duermeier, 0941/99651

29.-1. Munich-One
München, Pasinger Fabrik, August-Exter-Str. 1
Veranstalter: Imagine e.V.
Preis: 7 DM, Zeit: 10h-22h
Info: Silke Steininger, Am Michaelianger 2a, 85164 Oberschleissheim

29.-1. 12. DEMON-CON
Vischer's Culturia, Hufelandstr. 4, 90419 Nürnberg, ab 11 Uhr
Veranstalter: Twilight-Games e.V.
Preis: 1 Tag 5 DM / 3 Tage 10 DM
Info: Roland Weiniger, 0911/662876, Aalener Str. 30, 90441 Nürnberg

Cons im MAI

12.-14. Live-Rollenspiel Delux
Örlinghausen
Veranst.: Grotenburger Waldläufer
Preis: 130 DM
Info: Michael Kuhnert, 0521/160054, Universitätsstr. 7, 33615 Bielefeld

12.-14. Der totale 14. Herner Spielwahnsinn
Herner Kulturzentrum
Info: 02323/460418

20./21. E-Con III
Essen
Veranstalter: GFR - Gilde der Fantasy-Rollenspieler e.V.
Info: Kai Uwe Berkau, 0201/579092, Im Vaeste 8, 45289 Essen

26.-28. Steinsberg-Con (Myra-Con) II
Burg Steinsberg bei Sinsheim
Verans.: Verein der Freunde Myras
Livecon für 100-120 Spieler
Info: Verena Luger, 06203/85647, Theodor Heuss Str. 17, 68535 Edingen

Cons im JUNI

2.-5. Microcon III - "Shadowrun Live"
Neu Anspach/Taunus
Preis: ca. 170 DM inclusive Futter (max 50 Spieler)
Info: Volker Riehl, 06081/15880, Schillerstr. 23, 61250 Usingen

3.-5. RuneQuest-Con '95 Berlin
Veranst.: RuneQuest-Gesellschaft e.V. *(nur Chaosium-Spiele)*
Preis: 50 DM mit Übernachtung und Frühstück
Info: Andreas Pittelkow, Hauskavelweg 5b, 13589 Berlin

16.-18. Con der Langen Schatten V
Schopflohe
Veranst.: ASS - Augsburger Spiele Spieler
Preis: 55.- DM
Info: Karl-Heinz Zapf, 0821/994744, Lindauer Str. 45 1/2, 86199 Augsburg

17. WuppCon XIV
Gemeindesaal, Westkotter Str. 183b, Wuppertal-Wichlinghausen
Veranstalter: GFR - Gilde der Fantasy-Rollenspieler e.V.
Info: 0202/455654

Das Titelblatt und die Illu zum Gedicht "Lilith" stammen von Mona. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht unbedingt die Meinung der Autoren wieder. Die Weitergabe der Asche des Phoenix an Nicht-Vereinsmitglieder ist untersagt, aber erwünscht.